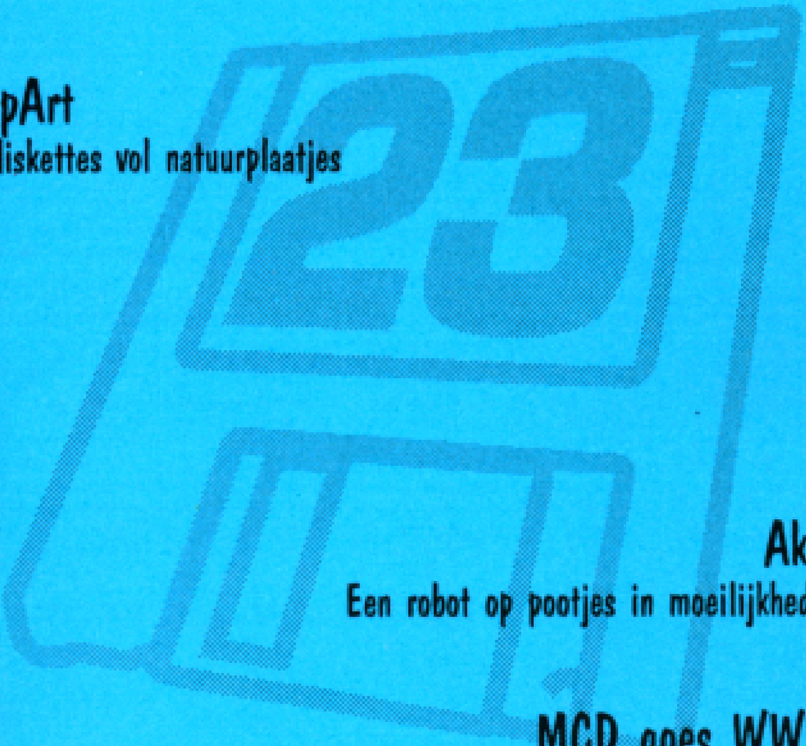
MCD Magazine

Het clubblad van MSX Club Drechtsteden

MSXDOS 2.40

Een absolute must voor DOS2 liefhebbers



J-apArt

12 diskettes vol natuurplaatjes

Akin

Een robot op pootjes in moeilijkheden

MCD goes WWW

Gratis beschikbaar én in kleur!

Jaargang 5 Nummer 23 September/Oktober 1995

Internet: http://www.stack.urc.tue.nl/~wiebe/magazines/mcd/MCDMAG.HTM

COLOFON

Voorzitter
Hans Meijers, 078-511156

Penningmeester
Wim de Moor

Secretaris
Arjan Steenbergen, 078-146378

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-146378
Mark Sletterink, 078-167682

Bestuursleden
Yvonne Schut, 078-160023
Henk Groffen, 078-184714

Vormgeving
Arjan Steenbergen

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
Slangenburg 118
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-511156

Donatie & Contributie
Giro 724696
t.n.v. MSX Club Drechtsteden
Melijn 12, 4761 NN
Zevenbergen

Inzenden materiaal
Stuur inzendingen naar
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11
3314 JG Dordrecht
(per modem is ook mogelijk)
Fido: 2:285/38.6
Internet e-mail
A.Steenbergen@inter.nl.net

Medewerkers aan dit magazine
Sandy Brand
Bas Vijfwinkel
Wim de Moor

Copyright (C) 1994
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder bronvermelding

Inhoud

Voorwoord 2
Kado Disk 2
MSXDOS 2.40 3
MCD Hardware Service 7
J-apArt 8
GE5 Animation 10
Akin 15
MCD goes WWW 17
MIRC 20
Op de valreep 23
Puzzel Plezier 25
Japanse CD's 26
The story of... Burai, deel 1 28

Agenda

Oktober

6	clubavond
20	clubavond

November

3	clubavond
17	clubavond

December

1	clubavond
15	clubavond
29	clubavond

Voorwoord

Beste MSX vriend(inn)en,

De zomer is voorbij en de computer komt weer uit de kast. We kunnen ons weer opmaken voor een goed computerclubseizoen. En dat is, als ik het voorwoord schrijf, al weer begonnen. Op zaterdag 23 september is de eerste beurs na de vakantie en dat is natuurlijk de beurs in Zandvoort. Uiteraard gaan wij als MCD er weer naar toe, en we hopen weer een leuke en gezellige dag er van te maken. U komt toch ook? Onze stand wordt op bijna ieder beurs groter. We staan er nu met twee stands: ÜÜn voor de info en de andere voor de verkoop van onze hardware. Ik was verheugd te horen en later ook zien dat Bas Vijfwinkel weer (even) terug is. Ook in Japan, waar hij een vol jaar is geweest voor zijn studie, is de MSX een computer geworden die alleen nog bij hobbyisten te vinden is, dus uit Japan zal niet veel nieuws meer komen. Het is jammer voor ons (maar een geluk voor Bas) dat hij weer terug gaat naar Japan om verder te studeren. Als voorzitter wens ik Bas een goede tijd toe. Verder zijn er plannen om eens per maand een andere club uit te nodigen, zodat de clubavonden een goede gelegenheid wordt om eens kennis te nemen van andere activiteiten in de MSX wereld.

Hans Meijers
Voorziter MCD

Kado Disk

Deze keer geen eigen productie, maar het beste diskmagazine dat Nederland rijk is: **Sunrise Magazine**!

Eigenlijk stond de kado-disk voor het laatste nummer voor de vakantie gepland, maar het is dus het eerste nummer na de vakantie geworden.

Ieder lid van MCD krijgt deze twee disks bij het clubblad toegestuurd. Zitten ze er bij uw clubblad niet bij, bel dan even de voorzitter. (zie colofon)

Let op: bij recensieexemplaren van dit blad zitten de diskettes van sunrise er dus niet bij.

A naked man fears no pickpocket

MSXDOS 2.40

Toen ik dit programma tegenkwam in de post van MCCM ging ik lichtelijk uit mijn dak! Ik wist al dat het programma er was, en ik had ook al een lijst met nieuwe opties gezien, maar de auteur wist niet of en hoe hij het programma kon verspreiden, in verband met de copyrights.

Vier jaar nadat de laatste versie van MSXDOS 2 door ASCII werd uitgegeven verschijnt er nu eindelijk weer een nieuwe versie. En wat voor één! Fokke Post, alias CPU, heeft de command interpreter COMMAND2.COM gedisassembleerd en toen stukje bij beetje nieuwe uitbreidingen toegevoegd. Hierbij werd hij geïnspireerd door een bekende command interpreter op de PC genaamd 4DOS. Deze vervanger voor COMMAND.COM heeft vele enthousiaste aanhangers, die er niet aan moeten denken ooit nog met de gewone COMMAND.COM van MS-DOS te moeten werken. U zult zometeen wel merken waarom.

Ik noemde al een paar keer het woord *command interpreter*. Letterlijk betekent dit 'commando vertolker'. Dit is simpel gezegd het programma dat u commando's laat intypen achter de command prompt, dus achter A:\>. Zoals de BASIC interpreter BASIC commando's vertaalt naar instructies voor de processor, zo doet de command interpreter dat voor DOS commando's. MSXDOS2 bestaat uit twee bestanden: MSXDOS2.SYS en COMMAND2.COM. Het eerste bestand is het eigenlijke besturingssysteem, de tweede is de command interpreter. Alleen het bestand COMMAND2.COM is aangepast.

De nieuwe DOS versie bestaat uit een patch die een bestaande versie van COMMAND2.COM aanpast. U moet dus al in het bezit zijn van MSXDOS 2. De patch kan alleen overweg met MSXDOS 2.20 en 2.31. Andere versies zoals 2.32 (een door Hardware Partners aangepaste versie van 2.31) en 2.30 (ASCII) worden niet ondersteunt. Ook worden de al langer bestaande utility's TO, om gemakkelijk van directory te wisselen, TREE, om een overzicht te krijgen van de directorystructuur, en RRAMDISK, een reset-bestendige ramdisk, meegeleverd.

What's new?

Aan het einde van ditt artikel staat een overzicht van alle de dingen die in MSXDOS 2.40 zijn veranderd of

toegevoegd. De belangrijkste en leukste nieuwe mogelijkheden zal ik hieronder apart bespreken.

Editor

De nieuwe command-line editor maakt het leven onder DOS een stuk prettiger. De belangrijkste reden hiervan ligt in het feit dat het automatisch aanvullen van filenamen ondersteunt wordt. U begrijpt nu vast niet wat ik bedoel dus ik zal proberen het uit te leggen: Stel, je hebt een diskette met daarop de volgende bestanden: PRINT.BAT, COMMAND2.COM, TEXT1.TXT en TEXT2.TXT. Je wilt nu met de batchfile PRINT.BAT de file TEXT2.TXT uitprinten. Normaal gesproken zou je dan intypen: `print text2.txt`. Nu kan het echter ook anders. Je typt de letter [P] en vervolgens druk je op de [TAB] toets. De computer gaat dan zoeken naar het eerste bestand dat begint met de letter P en vindt PRINT.BAT. Deze filenaam wordt nu op de command-line ingevuld. Hetzelfde geldt voor TEXT2.TXT, alleen moet je nu twee keer op [TAB] drukken, omdat de computer eerst TEXT1.TXT vindt, en daarna pas TEXT2.TXT. In plaats van 15 toetsaanslagen heb je er nu maar 4 nodig! Bovendien is de kans op typefouten op deze manier nihil.

Aliasses

Een alias is een korte vervanging voor een veel gebruikt of ingewikkeld commando. Een voorbeeld: `ALIAS D=DIR /P`. Als je nu op de commandline D intypt en op [RETURN] drukt dan wordt het commando `DIR/P` uitgevoerd. Door middel van het scheidingsteken ^ kan je meerdere commando's in een alias plaatsen: `ALIAS MOV=COPY @1 @2 ^ DEL @1`. In een alias wordt, om parameters door te geven, het @ teken gebruikt in plaats van het gebruikelijke % teken dat in bacthfiles gebruikt wordt.

Executable Extentions

De leukste en nuttigste toepassing van aliasses is als executable extentions. Dit houdt in dat je aan de extensie van een bestandsnaam een actie kunt verbinden. Een voorbeeld: `ALIAS .TXT=TED` Als ik nu op de command-line de naam van een tekstfile intyp dan wordt automatisch TED opgestart en de tekstfile ingeladen. Een tip: met `ALIAS .BAS=BASIC` kan je heel eenvoudig BASIC programma's starten vanuit MSXDOS. Het is helaas niet mogelijk om vanuit de alias van een executable extention een andere alias aan te roepen.

Interne variabelen

De nieuwe versie van COMMAND2.COM heeft de beschikking over een aantal handige interne variabelen. Deze krijgt u dus niet te zien als u `SET` intypt, maar u kunt ze wel gebruiken in batchfiles of aliasses. Met de interne variabelen kunt u allerlei informatie over de computer opvragen, zoals de aanwezig processor, de huidige directory, het aantal kolommen op het scherm, de kleuren, de datum en nog veel meer (zie het kopje Environment in de lijst).

Variabele functies

Echt nieuw voor de MSX zijn de interne variabele functies. In combinatie met de interne variabelen en enkele nieuwe commando's wordt MSXDOS een heuse programmeertaal. Met de functies zijn stringbewerkingen mogelijk en zijn allerlei gegevens op te vragen met betrekking tot bestanden en drives. Met deze functies en de interne variabelen wordt

Dime: a dollar with all the taxes taken out.

het dus mogelijk om intelligente batchfiles te maken. Ik mis alleen nog de mogelijkheid om labels te gebruiken in een batchfile, maar wellicht is dat iets voor versie 2.50...

Commando's

Zoals u in de lijst kunt zien zijn er een aantal commando's verwijderd en vervangen door anderen. Het commando MEMORY geeft informatie over de hoeveelheid geheugen, en FREE toont de vrije ruimte op de disk. Het CD commando is intelligenter –en overbodig– geworden, doordat het intypen van de directorynaam met een backslash erachter al voldoende is om van directory te wisselen. Zelfs IF-THEN-ELSE constructies zijn nu mogelijk!

Conclusie

Wat mij betreft is dit produkt het 'programma van het jaar'. Zeker voor bezitters van een harddisk (zoals ik) is het verschil tussen MSXDOS 2.40 en 2.32 het verschil tussen dag en nacht. Er is inmiddels al een update uit dus de paar foutjes die ik in deze versie vond zullen al opgelost zijn, daarom heb ik deze niet vermeld. Wat ik wel nog wil zeggen, is dat DOS 2.40 meer geheugen inneemt dan de oude DOS. Het kan dus voorkomen dat een programma niet meer draait. Ik ben tot nu toe echter nog maar één programma tegengekomen dat geheugen te kort kwam onder de nieuwe DOS. Vooral programma's die met MemMan werken kunnen in de problemen komen, zeker op een 128 kB machine. Ik raad u daarom aan om zonodig het geheugen te upgraden naar 256 kB en liefst nog meer. Voor slechts *f* 22,50 wordt u de tevreden bezitter van COMMAND2.COM versie 2.40.

Arjan Steenbergen

Nieuw in COMMAND2 versie 2.40

Editor

- Buffer naar 1024 bytes
- Filenaam aanvullen met TAB
- CTRL-DEL buffer wissen
- CTRL-INS huidige regel in buffer zonder uit te voeren
- CTRL-LEFT/RIGHT naar begin/eind regel
- SHIFT-LEFT/RIGHT naar vorig/volgend woord
- SHIFT-DEL verwijder rest van regel na cursor
- CTRL-RETURN voert commando uit zonder deze in de buffer te plaatsen
- Wisselen van directory's zonder CD, door directory direct in te voeren en te laten eindigen op een \
- Meerdere commando's op één regel door scheidingsteken ^ te gebruiken

Commando's

- Toegevoegd: FREE, BEEP, ALIAS, RESET, COLOR, INPUT, INKEY, CPU, CDPATH, CDD, PUSHD, POPD, HISTORY, DSKCHK, IFF, THEN, ELSE,

ENDIFF, MEMORY.

- Verwijderd: ERA, ERASE, RENAME
- DEL *.* vraagt nu 'Delete all files' i.p.v. 'Erase...'
- CD – keert terug naar de vorige directory
- DATE geeft volledige dagnaam
- Extra spaties tussen environment naam en inhoud bij SET
- Bij ALIAS en SET is ook de /P optie mogelijk
- MODE kan ook scherm lengte instellen
- Bij IF(F) nu ook EQ, LT and GT i.p.v. alleen ==
- Bij DIR is de /2 optie mogelijk voor een twee koloms output

Environment

- Items ALIAS, SEPAR, LOWER en EXPAND toegevoegd
- Item CDPATH toegevoegd. Wanneer een directory met CD niet wordt gevonden, dan wordt ook het cdpath doorzocht
- Internal Variables toegevoegd. Gebruik als: %naam%, waar naam is: _BG, _BOOT, _COLUMN, _COLUMNS, _CPU, _CWD, _CWDS, _CWP, _CWPS, _DATE, _DATEF, _DIRBUFFER, _DISK, _DOSVER, _DOW, _FG, _MSXVER, _ROW, _ROWS, _TIME
- Internal Variable Functions toegevoegd. Gebruik als: %naam[parameters]%, waar naam is:
  @ALIAS, @ASCII, @ATTRIB, @CHAR, @DISKFREE, @DISKTOTAL, @DISKUSED, @EXT, @FILE, @FILEATTR, @FILEDATE, @FILESIZE, @FILETIME, @HEX, @INSTR, @LABEL, @LEFT, @LEN, @LOWER, @MID, @NAME, @NEWFILE, @PARSE, @PATH, @RIGHT, @UPPER
- In plaats van parameters mogen ook variabelen worden gebruikt: %naam1[%naam2[parameters]%]%. Nestbaar voor zover de lengte van de command line dat toelaat.
- In batch-file %n uitgebreid. n mag nu maximaal 255 zijn i.p.v. 9.
- Prompt kan iedere tekst hebben. Tekst instellen met SET PROMPT. Mag ook %naam% bevatten.
- SET PROMPT staat standaard op %_CWD%>
- SET EXPERT staat standaard op ON
- SET TIME staat standaard op 24

Diversen

- Executable Extensions toegevoegd. Te bereiken via alias.
- In batch file mag nu ook %n&, wat staat voor alle parameters vanaf parameter n. Default voor n is 1, dus %& is hetzelfde als %1&.
- Voor een alias geldt hetzelfde als voor een batch file: parameters moeten doorgegeven worden met @n. Ook hier is @n& mogelijk. In een batch file kunnen dus zowel %n als @n parameters aan een alias worden doorgegeven.
- Andere drive instellen tijdens reload COMMAND2.COM

MCD Hardware Service

Soort	Omschrijving	Opmerking	Huurprijs per maand	Verkoopprijs
MSX2	NMS 8250	1 drive + harddisk	25,=	n.v.t.
MSX2	NMS 8235	1 enkelzijdige drive	7,50	60,=
MSX2	NMS 8245	1 drive, 256 kB	12,50	155,=
MSX2	NMS 8250	1 drive	12,50	160,=
MSX2	NMS 8255	2 drives	15,=	225,=
MSX2	NMS 8280	2 drives, 256 kB	20,=	360,=
MSX2	HB-F700D	1 drive, 256 kB	12,50	160,=
Printer	VW0030		10,==	135,=
Printer	VW0020		7,50,==	90,=
Printer	NMS 1421		10,==	110,=
Printer	NMS 1431		10,==	135,=
Printer	TXP 1000	Thermische printer	2,50	40,=
Geluid	FM-PAC	originele Japanse	10,=	125,=
Joystick	Arcade, Suzo,...	Diverse joysticks	2,50 p/s	10,= p/s
Monitor	Kleur	diverse typen	15,=	155,=..200,=
Monitor	Monochrome	diverse typen	2,50,=	20,=
Scan'	Interface	Zonder handscanner	10,=	115,=
HD+intf	Gouda	20MB	12,50	135,=
Muis	Sony / Witty	zonder pootjes	2,50	40,=
Muziek	Muziekmodule	Philips	10,=	135,=
Muziek	FM-PAC	Originele japanse	10,=	110,=
Modem	Telcom II		1,=	6,=
Slotexp.		Slotexpander	10,=	110,=
Cartridge	Turbo 5000	utility, o.a.screendump	1,=	6,=
Cartridge	Sony Data Cartridge (SRAM) 4kB		1,=	6,=
Cartridge	Fantom soldier, Knightmare, Metal Gear, Hydelide, Xanadu, Maze of Gallious, Nemesis 1, Sky Jaguar, Hyper Olympics 2, Athletic Wars 2, Ping Pong, Qbert, Time Pilot, Antarctic Adventure, Eddy2, The Goonies, Hydelide 2, Xevious, Haya no Pain, Androgynus, F1-Spirit, MSX Logo, Salamander, Relics		2,50	30,=
Disk	Diverse originele spellen		1,=	5,=
Disk	Diskit	Diskmonitor	1,=	7,50

J-apArt

Een hele berg 18+ plaatjes. Dat is wat schuil gaat achter deze, op het eerste gezicht, wat vreemde naam. MCCE brengt ze uit op de beurs in Zandvoort.

Sex op de computer verkoopt goed, heel goed zelfs. Kijk maar naar de gigantische hoeveelheid CD-ROMs met sexplaatjes en animaties die gemaakt én verkocht worden. Er zijn zelf mensen die weren dat CD-i niet aanslaat omdat er geen erotische CD-I's voor te krijgen zijn. En heeft VHS niet gewonnen van de technische betere systemen Betamax en Video 2000 omdat er zoveel sexfilms voor te krijgen waren?

Voor de MSX is op dat gebied ook het één en ander verschenen. Bekend zijn natuurlijk de Peach-Up disks en de vele strippoker varianten. De liefhebber van dit soort software, moet deze sets diskettes van MCCE gewoon hebben!

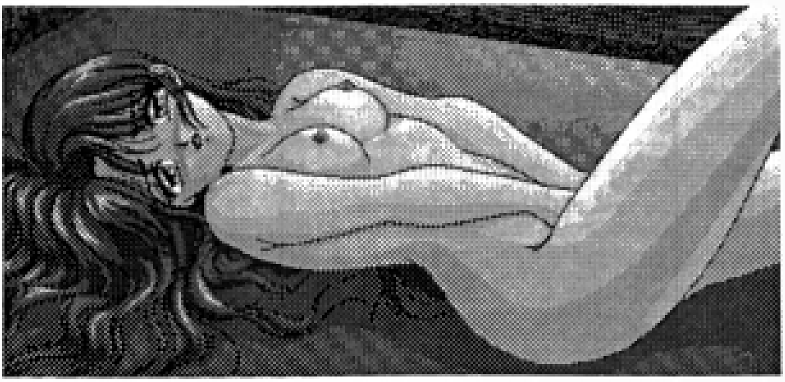
18+

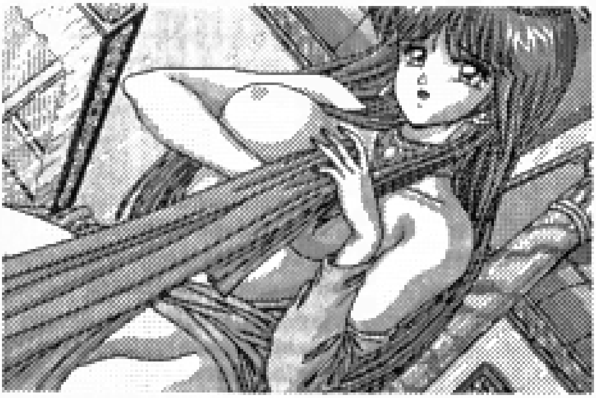
J-apArt is een grote verzameling 18+ plaatjes in Anime stijl. Het zijn dus geen digi's maar getekende plaatjes, hoewel je daar soms aan zou gaan twijfelen, zo goed als ze zijn getekend. De meeste plaatjes laten vrij weinig aan de fantasie over. De plaatjes bij dit artikel zijn nog gematigd.

Vier keer drie

Van J-apArt zijn maar liefst vier sets verkrijgbaar waarbij iedere set bestaat uit drie diskettes, die zijn volgepropt met in totaal tussen de tachtig en de ne-

Bestellen
Maak het bedrag over op giro 7148873 ten name van MCCE o.v.v. J-apArt én vermeld de sets die u wilt hebben. Prijzen: 1 set ƒ15,=, 2 sets ƒ25,=, 3 sets ƒ30,=, 4 sets ƒ35,=.





gentig gecomprimeerde plaatjes. De plaatjes zijn overigens screen 7 en interlaced, dus ze zouden 512 bij 424 pixels met 16 kleuren kunnen zijn. Veel plaatjes zijn in de hoogte echter iets kleiner, maar de scherpte van de plaatjes is enorm hoog.

Het programma om de plaatjes mee te bekijken werkt vrij eenvoudig. Er verschijnt een grafisch windowtje op het scherm, waarbij je met de muis of de cursortoetsen de functie aanwijst en een druk op return of de muisknop activeert de functie. Rechts in het window staat de inhoud van de directory. Je kan bestanden selecteren en met een druk op View worden deze getoond. De tussenliggende tijd is in te stellen. Ook is in te stellen of interce aan of uit moet staan. Zet je interlace uit dan zijn de plaatjes niet mooi meer, en zet je het aan, dan heb je mooie plaatjes maar een ietwat trillend beeld. Het programma werkt

onder DOS1 en DOS2, waarbij in DOS2 van directory gewisseld kan worden. Je kan dus alle plaatjes in directories op je harddisk zetten, en ze met één programma bekijken. De viewer gebruikt het GIOS en dus ook Memman. Het viel me op dat J-apArt niet werkte op de 128 kB versie van MSX4PC, maar wel op de 1MB versie. Of je inderdaad meer dan 128 kB nodig hebt weet ik niet, daar mijn echte MSX 256 kB aan boord heeft. Daar er echter geen systeemeisen vermeld worden zal het, naar ik aanneem, best werken op een 'gewone' MSX.

Conclusie

De eindconclusie is vrij simpel: iedereen die wel houdt van dergelijke plaatjes moet deze sets gewoon hebben. De plaatjes zijn schitterend getekend. Voor de prijs hoef je het in ieder geval niet te laten.

Arjan Steenbergen

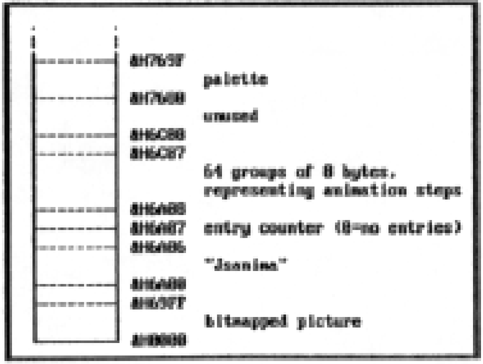
GE5 Animation

Jaja, er komt beweging in! Vanaf kunt u eindelijk wat doen met uw animaties in Dot Designer. Meneer Retaliator zocht, vond en programmeerde...

Dot Designer, ook wel DD-Graph of Age genoemd, is een van de meest gebruikte screen 5 editors op de MSX. Het heeft z'n enorme populariteit vooral te danken aan z'n eenvoud, en het gemak waarmee alle functies te bedienen zijn. Een van de handigheidjes die Dot Designer kent, is de animatieoptie waarmee je op simpele wijze een animatie in je tekening kunt aanbrengen. Een nadeel is echter dat je die animatie alleen kan afgespelen in de editor zelf en niet in je eigen programma's. Naast het tekenprogramma worden wel een paar converters meegeleverd om sprites om te zetten maar geen enkele om de animatiedata uit het plaatje te halen zodat je die zelf kunt gebruiken. Het leek me dus wel een aardig idee om een replayertje te schrijven waarmee je de animatie wel kunt laten zien in je eigen programma's.

In figuur 1 staat de VRAM indeling van een .GE5 plaatje. De indeling van een schermpagina in BASIC heeft hier en daar wat gaten, waar normaal gesproken geen data staat. Hier maakt Dot Designer handig gebruik van en zet daar de anitmatie data neer. Het kan echter natuurlijk gebeuren dat daar wel iets staat terwijl dat geen geldige animatiedata voorstelt. Ter controle zet Dot Designer daarom een speciale ID string neer met als inhoud '*Jsanima*'. Als hij deze string vindt op de juiste plaats dan zal hij de data als geldig beschouwen. Er is natuurlijk een kans dat deze tekst er toevallig staat, maar die is natuurlijk wel heel erg klein. Na de ID string staat een byte die aangeeft hoeveel animatiestappen zijn opgeslagen. Een nul geeft aan dat er geen animatie is opgeslagen. Theoretisch kunnen er dus 255 animatiestappen gemaakt worden. Dot Designer beperkt de gebruiker echter tot maximaal 64.

figuur 1: .GE5 picture VRAM layout



 I didn't believe in reincarnation the last time, either.

figuur 2: animationstep byte-codering

```
  ┌── Group of 8 bytes
  │
 SY  byte #0 = source Y position
 SX  byte #1 = source X position
 NY  byte #2 = number of pixels to copy in Y direction
 NX  byte #3 = number of pixels to copy in X direction
 DY  byte #4 = destination Y position
 DX  byte #5 = destination X position
 DL  byte #6 = extra delay
 00  byte #7 = 0

Noot: een groep bevat alleen maar nullen als deze nog niet
is gebruikt, als Dot Designer een groep delete dan wordt
aleen de entry counter verlaagd, de inhoud van de betreffende
groep blijft onaangetast.
```

Codering

Een animatie stap wordt gecodeerd in 8 bytes (zie figuur 2). De laatste byte heeft echter, vreemd genoeg, geen enkele functie. Nog vreemder is byte nummer 7, Dot Designer zet deze altijd op 1 en lijkt in eerste instantie geen functie te vervullen. Zet je hier echter handmatig een andere waarde neer dan blijkt opeens dat hiermee een vertraging per animatiestap kan worden ingesteld. Zet je hier bijvoorbeeld een 4 neer dan zal er na het uitvoeren van de betreffende stap langer gewacht worden met het uitvoeren van de volgende stap. Ik vermoed dat er dan 4 interrupts langer wordt gewacht. Dat verklaart dus die waarde 1. Het is mij echter volstrekt onduidelijk hoe je dit in Dot Designer zelf kunt instellen, het is mij althans niet gelukt. Misschien dat er ooit een speciale editor voor is gemaakt of het dat het een reservering voor toekomstige uitbreiding is.

Replayer

Dan nu de replayer. De replayer is vrij eenvoudig aangezien de data die in de VDP registers gezet moet worden allemaal al netjes in de animatiedata staat. De stuurbytes, er vanuit gaand dat de replayer vanaf &H9000 in het geheugen staat, zijn:

RSPEED (&H905B): Animatie snelheid. De waarde is het aantal interrupts dat per animatie stap gewacht wordt, ongeacht een eventuele extra vertraging.

LOOPSW (&H905C): Een waarde ongelijk aan nul laat de replayer 'loopen'.

COPYSW (&H905D): Geeft aan of de '*High speed sw*' aan staat of niet. In Dot Designer kun je dit aanzetten. Normaal wordt het HMMV copy-commando gebruikt om te kopiëren. Zet je deze functie echter aan, dan wordt het snellere HMMM commando gebruikt. Dit heeft als nadeel dat per byte gekopieerd wordt en niet meer per nibble. Het eerste bit in de X coördinaten en aantal pixels in X richting wordt gereset.

ACTIVE (&H905E): Geeft aan of de replayer nog actief is (ACTIVE=1) of niet (ACTIVE=0).

Op het moment dat je de replayer aanroept wordt er vanuit gegaan dat het .GE5

plaatje op de active pagina staat en wordt de animatie naar de zichtbare pagina gekopieerd.

Een BASIC voorbeeld om de bij Dot Desginer meegeleverde animatie van de zandloper, in SAMPLE3.GE5, te laten zien:

```
10 SCREEN 5: SET PAGE 1,1
20 BLOAD "SAMPLE3.GE5",S
30 COLOR=RESTORE
40 REM Load replayer
50 BLOAD"GE5-PLAY.BIN"
60 REM Set replay speed
70 POKE &H905B,6
80 POKE &H905C,1: REM Loop
90 DEFUSR=&H9000: A=USR(0)
100 IF STRIG(0)=0 THEN 100
ELSE POKE &H905C,0: REM Stop
110 IF PEEK(&H905E) <> 0
THEN 90 ELSE FOR A = 1 TO
1000: NEXT A: REM wait
```

Goed, dit was het dan weer, veel plezier ermee! *"Let's see how you handle a real Valkyrie pilot!"* (NvdR. ehh... dat zoeken we op.)

Retaliator

Listing GE5-PLAY.ASM

```
         ORG     &H9000

;BIOS calls and hook
LDIRMV: EQU     &H59
H_TIMI: EQU     &HFD9F
ACPAGE: EQU     &HFAF6
DPPAGE: EQU     &HFAF5

;VDP input/output ports
PORT1R: EQU     &H99
PORT1W: EQU     &H99
PORT3W: EQU     &H9B
;=== Replayer Initer ===
STARTR: ;START Replayer
;is replayer active?
        LD      A,(ACTIVE)
        AND     A
        RET     NZ

;copy data into datafield
        LD      BC,64*8+1
        LD      DE,ARDATA
        LD      HL,&H6A07
        CALL    LDIRMV

;set GCOUNT and GPOINT
        LD      A,(ASTEPS)
        AND     A
        RET     Z
        INC     A
        LD      (GCOUNT),A
        LD      HL,R_DATA
        LD      (GPOINT),HL

;which VDP copy command?
        LD      A,(COPYSW)
        AND     A
        JR      Z,JUMP3
        LD      A,&B11010000
        JR      JUMP4
JUMP3:  LD      A,&B10010000
JUMP4:  LD      (VDPDAT+14),A
;set source(=active) page
        LD      A,(ACPAGE)
        LD      (VDPDAT+3),A

;destination(=display)page
        LD      A,(DPPAGE)
        LD      (VDPDAT+7),A

;reset interrupt delay
;counter, data group
;pointer and activate
        LD      A,1
        LD      (DELAYC),A
        LD      (ACTIVE),A
```

```
;setup interrupt routine
        DI
        LD      HL,H_TIMI
        LD      DE,O_TIMI
        LD      BC,5
        LDIR

        LD      HL,N_TIMI
        LD      DE,H_TIMI
        LD      C,5
        LDIR
        EI

        RET

;Replayer SPEED (=number
;of interrupts to delay)
RSPEED: DB      0

;LOOPing SWitch 1 = loop
LOOPSW: DB      1

COPYSW: DB      0 ; 1=HMMM

;replayer ACTIVE (=1)
ACTIVE: DB      0

;original hook
O_TIMI: DS      5

;new hook
N_TIMI: JP      RPLAYR
        RET
        RET

;=== Actual Replayer ===

;(interrupt routine)
RPLAYR: ;RePLAYeR
        DI

;delay another interrupt?
        LD      A,(DELAYC)
        DEC     A
        LD      (DELAYC),A
        JP      NZ,O_TIMI

;at end of replayer data?
        LD      A,(GCOUNT)
        DEC     A
        JR      NZ,JUMP1
        LD      A,(LOOPSW)

;wrap around?
        AND     A
        JP      Z,SHUTDN
        LD      A,(ASTEPS)
        LD      HL,R_DATA
        JR      JUMP2

JUMP1:  LD      HL,(GPOINT)
JUMP2:  LD      (GCOUNT),A

;set source Y and X
        LD      A,(HL)
        LD      (VDPDAT+2),A
        INC     HL
        LD      A,(HL)
        LD      (VDPDAT+0),A
        INC     HL

;set size Y and X
        LD      A,(HL)
        LD      (VDPDAT+10),A
        INC     HL
        LD      A,(HL)
        LD      (VDPDAT+8),A
        INC     HL

;set destination Y and X
        LD      A,(HL)
        LD      (VDPDAT+6),A
        INC     HL
        LD      A,(HL)
        LD      (VDPDAT+4),A
        INC     HL

;calculate number of
;interrupts to be delayed
        LD      A,(HL)
```

```
        LD      B,A
        LD      A,(RSPEED)
        ADD     A,B
        LD      (DELAYC),A
        INC     HL

;skip dummy byte and save
;pointer 2 next datagroup
        INC     HL
        LD      (GPOINT),HL

;wait until VDP is ready
        LD      A,2
        OUT     (PORT1W),A
        LD      A,15+128
        OUT     (PORT1W),A

LOOP1:  IN      A,(PORT1R)
        RRA
        JR      C,LOOP1
        XOR     A
        OUT     (PORT1W),A
        LD      A,15+128
        OUT     (PORT1W),A

;set VDP registers
    LD   A,32
    OUT  (PORT1W),A
    LD   A,17+128
    OUT  (PORT1W),A
    LD   BC,15*256+PORT3W
    LD   HL,VDPDAT
    OTIR
    JP   O_TIMI

;datafield

;number of interrupts
;DELAY Counter
DELAYC: DB    0

;number of yet-to-be
;replayed Groups COUNTer
GCOUNT: DB    0

;current Group POINTer
GPOINT: DW      0

;source, destination,
;size registers
VDPDAT: DB      0,0,0,0
        DB      0,0,0,0
        DB      0,0,0,0

;command registers
        DB      0,0
        DB      0

;Animation Replayer data
ARDATA:
ASTEPS: DB      0
R_DATA: DS      64*8

;= Replayer Terminator =

SHUTDN: ;SHUT DowN
        XOR     A
        LD      (ACTIVE),A
        LD      HL,O_TIMI
        LD      DE,H_TIMI
        LD      BC,5
        LDIR
        JP      H_TIMI
```

Einde listing

MEIJERS
COMPUTERS &
SOFTWARE

REPARATIE & CONFIGURATIE

Voor reparaties aan MSX en PC kunt u voortaan terecht bij onze voorzitter, Hans Meijers. Bij problemen met de computer belt u met 078-512648 (dus niet op zijn gewone telefoonnummer).

Puzzel Plezier

In dit en de komende vier nummers van MCD Magazine staat een puzzel. Los deze op en stuur de oplossing naar Wim de Moor, Melijn 12, 4761 NN te Zevenbergen of geef het hem op een clubavond. Wie aan het eind van de reeks de meeste goede oplossingen heeft ingestuurd krijgt een leuke prijs.

Het is de bedoeling om in de volgende zinnen op de plaats van de puntjes een plaatsnaam in te vullen, zodat de zin afgemaakt wordt. Een voorbeeld:

Een koekoek vroeg zich af: waar zal ik mijn .....

Het antwoord is: Eibergen.

Opgaven:

1. Het is gezelliger met nonnen te schaken, maar spannender is het als ik met .....
2. De burgemeester zou een boom planten, maar liet het gat door zijn .....
3. Er is een varken te water geraakt; de denk dat de eigenaar nu naar zijn .....
4. “Ik spring nooit in de buurt van tuinen”, zei de parachutist, “want dan ben ik bang dat ik in de .....”.
5. We hadden Els niet uitgenodigd, maar dacht je dat het .....
6. Toen in de herberg een stevige vechtpartij had plaatsgevonden, vond de waardin bij thuiskomst een .....

DE GROTE CLUBACTIE

Prijzen van een tientje tot een ton!

Ook vele extra prijzen!

In totaal meer dan 40.000 prijzen!

U kunt vanaf nu weer loten kopen van de grote clubactie. De verkoop is in handen van Yvonne Schuit (tel. 078-160023). De loten hebben een landelijk vastgestelde prijs van *f*5,= waarvan voor ieder verkocht lot er *f*4,= voor de club is.

AKIN

Na een trage start begint het SGA (Sunrise Games Abonnement) goed te lopen. Het nieuwste spel wat de abonnees al ontvingen is Akin, het nieuwe spel van Parallax!

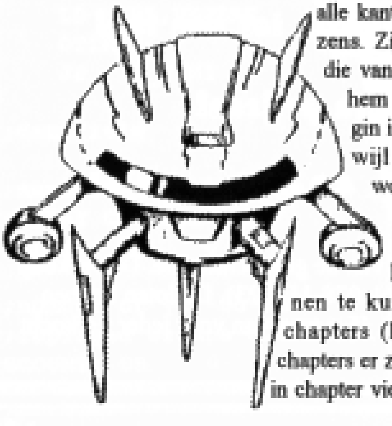
Het verhaal achter Akin is op zich leuk verzonnen, maar de auteur van de handleiding zal nooit een groot schrijver worden. Het verhaal zal ik dus maar in mijn eigen woorden vertellen:

Het verhaal

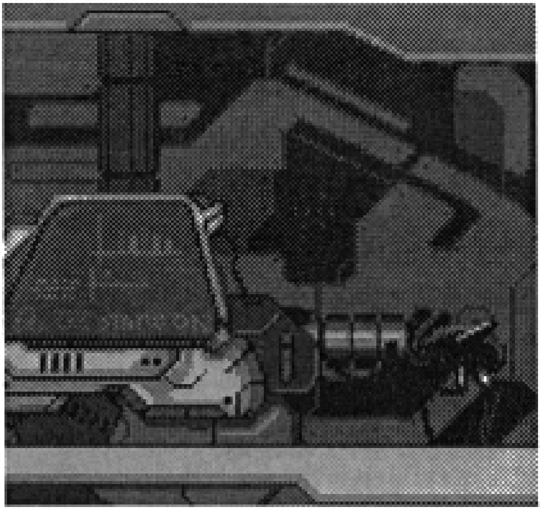
Ergens in de verre toekomt heeft de mens een manier gevonden om onsterfelijk te zijn: als een mens op het punt staat om te sterven dan kan de ziel van die persoon in een kunstmatige gastheer, genaamde de 'Soul Keeper' worden opgeslagen. Vanuit de 'Soul Keeper' kan een ziel geupload worden naar een naar een ander lichaam.

Ducane Seven is een kleine military droid, om precies te zijn een reconnaissance droid. Vier jaar lang heeft hij inactief in een opslagplaats gestaan. Om een nog onduidelijke reden wordt hij geactiveerd. Er wordt een ziel van een onbekend persoon in hem gedownload! Ooit was Ducane Seven opgeroepen voor de zesde planeet van het Kari-Yuga systeem. Zijn huidige positie is onbekend. Wat zal hem te wachten staan...?

Met behulp van de de joystick of cursortoetsen zal je Ducane Seven door vele velden moeten loodsen. Van alle kanten wordt hij belaagd door vreemde wezens. Zijn enige steun is de gedownloade ziel, die van Gwendolyn Irish blijkt te zijn. Zij geeft hem aanwijzingen en opdrachten. In het begin is zijn enige wapen een lighting gun. Terwijl Ducane Seven zich de velden doorworstelt komt hij allerlei wapens en voorwerpen tegen. Heel belangrijk zijn de ID cards. Hiermee verhoog je je ID level. Dit heb je nodig om bepaalde zones binnen te kunnen. Het spelverloop is verdeeld in chapters (hoofdstukken). Ik weet niet hoeveel chapters er zijn, maar na tien minuten spelen zat ik al in chapter vier. Als je een chapter hebt afgerond krijg



je een password, zodat je de volgende keer weer op dat punt kan beginnen.



Kwaliteit

Het spel zit zowel op technisch, grafisch, muzikaal en inhoudelijk niveau heel goed in elkaar. Er wordt zelfs een multilayer scroll gebruikt! Net als in SD-Snatcher is het verhaal belangrijk. Je moet onder andere met mensen praten om achter aanwijzingen te komen. Er zitten dan ook een groot aantal personages in het spel. Helaas zitten er nog wel wat bugjes in het spel, voornamelijk bij het laden. Toen ik uit zone 2 terug wilde naar het beginscherm liep het spel vast. Ik neem aan dat hier nog wel een patch voor komt.

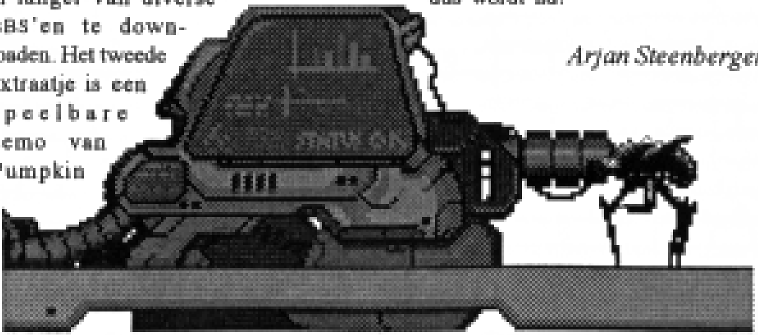
Extra

Akin bestaan uit twee diskettes en een handleiding. Op de diskettes staat niet alleen het spel Akin, maar ook nog twee extraatjes: een patch voor The Shrines of Enigma. Deze patch was overigens al langer van diverse BBS'en te downloaden. Het tweede extraatje is een speelbare demo van Pumpkin Adventure 3, het volgende spel dat via het SGA verspreid wordt. Het spel belooft heel wat moois te worden.

Conclusie

Akin is gewoonweg een schitterend spel. Een absolute aanrader. Als u nog geen lid bent van het SGA dan wordt het tijd dat u het nu wordt. U bespaart uzelf er scheppen geld mee. Via het SGA is Akin maar liefst *f* 20,= goedkoper dan wanneer u het spel los koopt. bovendien heeft Sunrise nu wel bewezen goede kwaliteitsspellen te leveren, dus wordt lid!

Arjan Steenbergen



MCD goes WWW

MCD Magazine staat op het Internet. Hoe u het kunt lezen en wat de voor- en nadelen van het publiceren op het internet zijn, leest u hier.

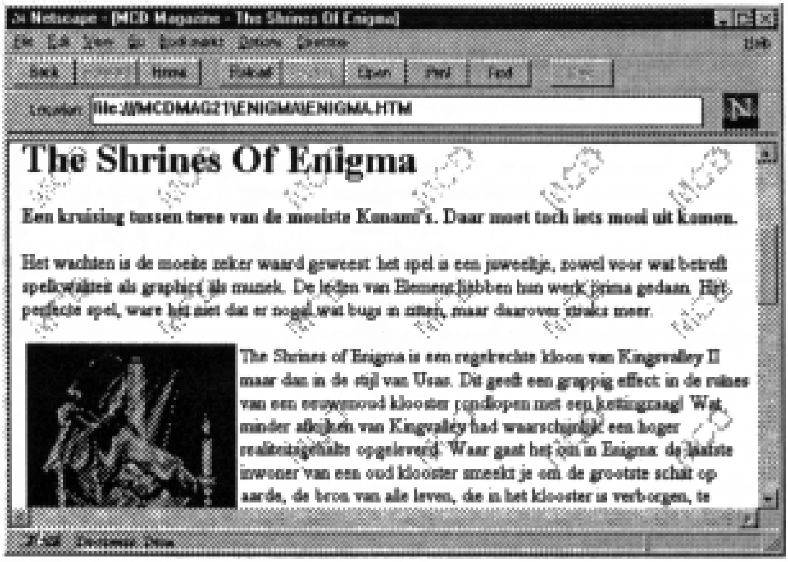
Onder het motto 'MCD goes WWW' is MCD Magazine voortaan ook op het internet te lezen. MCD Magazine staat op het WWW, wat staat voor het World Wide Web. Het WWW is een onderdeel van het Internet waarbij de informatie wordt aangeboden in de vorm van pagina's. De pagina's zien er net zo uit als een pagina in een boek of een tijdschrift. Het grote voordeel van deze electronische pagina's is dat er koppeling mogelijk is tussen pagina's. Stel dat je op één van je eigen pagina's (je home page noemt men dat) een tekst hebt staan over synthesizermuziek, dan kan je daar verwijzingen (links) in aanbrengen die naar andere pagina's of documenten op het internet verwijzen, die over het zelfde onderwerp gaan of meer informatie geven. Wanneer de lezer dan op een gemarkeerd woord of plaatje klikt, wordt hij of zij automatisch doorverwezen naar die andere pagina's. Zo'n soort systeem noemt men een hypertext systeem. Het protocol waarmee pagina's verzonden worden heet HTTP (HyperText Transport Protocol) en de pagina's worden opgemaakt in HTML (HyperText Markup Language).

Bijna alle artikelen uit de laatste twee MCD Magazine's (21 en 22) heb ik naar HTML pagina's omgezet. Ook de illustraties, die u nu in kleur kunt bekijken, staan erbij. Indien mogelijk zijn er verwijzingen opgenomen. In de tekst over de beurs in Tilburg bijvoorbeeld, zijn bij de vermeldingen van nieuwe produkten verwijzingen opgenomen naar recensies.

Wiebe Weikamp, de sysop van Hack Track BBS, heeft ruimte ter beschikking gesteld om mijn pagina's bij zijn eigen MSX pagina's toe te voegen. Op zijn pagina's is allerlei MSX informatie te vinden en ook verwijzingen naar andere locaties waar MSX informatie en programma's te vinden zijn.

Het WWW op

Om de pagina's te kunnen lezen moet uiteraard over een internetaansluiting beschikken.



Als u nog geen internetaansluiting heeft, dan is er toch nog een mogelijkheid om het internet op te gaan, namelijk door de internettoegang van de VPRO te gebruiken. Door bij de VPRO in te bellen kunt u gratis, afgezien van de telefoonkosten natuurlijk, een half uur achtereen het WWW op. De hiervoor benodigde pc-software staat op een CD-ROM die u voor een tientje kunt bestellen. Als u interesse heeft, bel dan met uw modem naar 035-712880.

WWWaar?

Om een WWW pagina op te roepen, moet u het precieze adres weten van die pagina, of een plek weten waar een verwijzing staat naar de pagina. Een adres op het internet noemt men een URL, een Uniform Resource Locator. De URL typt u in op de daarvoor bestemde regel in het programma, en het programma gaat de pagina vervolgens opzoeken. De URL van MCD Magazine is de volgende:

`http://www.stack.urc.tue.nl/~wiebe/magazines/mcd/MCDMAG.HTM`

(dit is één zin, en let op de hoofdletters aan het eind). Het adres ziet er ingewikkeld uit, daarom wat uitleg. Een URL bestaat uit een aantal onderdelen:

`protocol://server-adres/pad/filename.html.`

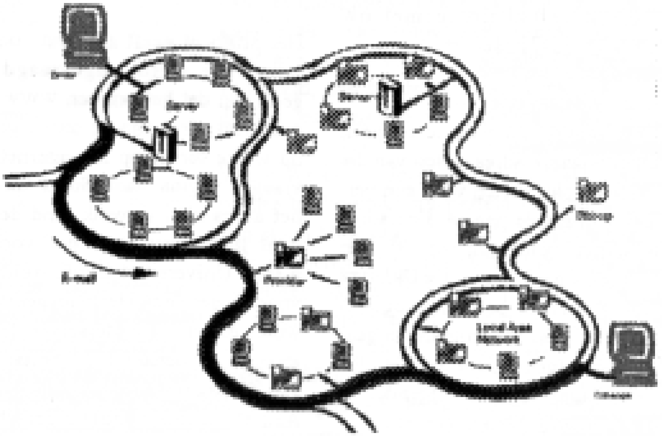
Het protocol geeft aan wat voor soort informatie wordt opgevraagd. HTTP geeft aan dat het om een WWW pagina gaat. Het adres van de server geeft aan op welke server op het internet de gevraagde pagina staat. Soms kan je aan het adres zien in welk land de server staat. In dit geval staat 'tue' voor Technische Universiteit Eindhoven en 'nl' voor Nederland. Het pad geeft aan in welke directory op de server de pagina staat, en de filenaam is de bestandsnaam van de pagina.

Aan electronisch publiceren, bijvoor-

beeld via het internet, zijn een aantal voor- en nadelen verbonden. Het grootste voordeel is dat je op eenvoudige en goedkope wijze wereldwijd kan publiceren. Iedere internetgebruiker, in Amerika, de Noordpool of Oude Pekela, kan de pagina's lezen. Voor uitgevers is dat natuurlijk ideaal: je zet een aantal bestanden op een internetserver en iedereen kan ze bekijken. Daar tegenover staat dat het tot nu toe vrij omslachtig is om gebruikers voor informatietoegang op het internet te laten betalen. En als het al gebeurt, dan kan de gebruiker de verkregen informatie gemakkelijk kopiëren en verder verspreiden.

MCD Magazine is geen commercieel tijdschrift, er wordt geen geld mee verdient. Het is een service die we de leden van MCD bieden. Daarom is het mogelijk om MCD Magazine op een dergelijke manier gratis aan te bieden. De voornaamste reden is publiciteit, om zo meer recensiemateriaal te krijgen, maar daarnaast is het ook heel leuk om zoiets te maken, want er komt toch meer bij kijken dan je zou verwachten. Bovendien is MCD Magazine nu in kleur te bekijken en dat is ook heel wat waard, vind ik. Ik krijg soms commentaar op de plaatjes in MCD Magazine. Dit komt niet door de plaatjes, want die zijn werkelijk perfect, maar door technische beperkingen. Ten eerste is en blijft MCD Magazine een blad op A5 formaat, dus dat beperkt het formaat van de plaatjes. Ten tweede is onlangs gebleken dat een hogere resolutie niet tot een mooier resultaat leidt. Wie wil zien hoe nummer 21 er eigenlijk uit had moeten zien, moet maar eens naar de pagina van *The Shrines of Enigma* kijken, dan begrijpt wel u wat ik bedoel.

Tegen de tijd dat u dit leest, zal MCD Magazine 23 waarschijnlijk ook op het internet te vinden zijn. Voor zover de omstandigheden dat toelaten en de mogelijkheden er zijn, zal MCD Magazine blijvend on-line te lezen zijn. Ik ben benieuwd wat u vindt van MCD Magazine on-line. Stuur eens een e-mailtje...



MIRC

De MSX is en blijft een fantastische hobbycomputer. Projecten zoals MIRC zult u voor de PC niet gauw tegenkomen. Vele uren plezier gegarandeerd (als het werkt tenminste).

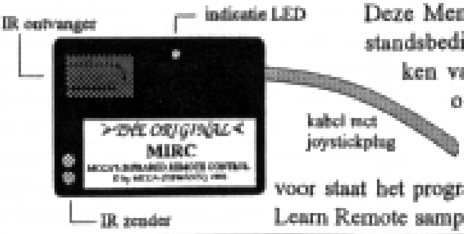
MIRC staat voor MCCA's Infrared Remote Control. Het is een infraroodzender én ontvanger. MIRC is een klein doosje, van zo'n vijf bij drie centimeter, en wordt aangesloten op de joystickpoort. Op de meegeleverde diskette staan een aantal programma's, die laten zien wat je zoal kunt doen met MIRC.

Disk

Op de bijgeleverde diskette staan een demo, een handleiding, ml routines, een TSR, een testprogramma en technische documentatie. Aan enkele programma's wordt nog gewerkt, dus de definitieve inhoud van de disk die op Zandvoort geleverd zal worden is nog niet bekend. Er wordt onder andere nog gewerkt aan een schuifpuzzel en een chatprogramma. Het grootste deel van de diskette wordt in beslag genomen door een demo. Deze demo bestaat uit de volgende vier onderdelen welke uiteraard alle vier met de afstandsbediening gespeeld worden: Movie zap, een spelletje, Stay Tuned, ook een spelletje, Remote Tower, een stereotoren die soundtrackermuziek speelt via fm-pac of muziekmodule en The Zapper, een testprogramma voor de afstandsbediening.

Om iets te kunnen doen in deze demo moet u beschikken over een afstandsbediening die gebruikt maakt van RC5 codes. Wat dit inhoud leg ik later uit. In de praktijk betekent dit, dat u een afstandsbediening moet hebben van het merk Philips. Op de diskette staan gelukkig ook meer serieuze zaken. De leukste en handigste is waarschijnlijk de TSR Remote.

Remote2.TSR



Deze Memman TSR tovert een heuse afstandsbediening op beeld. Hij kan alle taken van een echte afstandsbediening overnemen, maar dan zal je hem eerst de functies van je afstandsbediening moeten 'leren'. Hiervoor staat het programma Learn Remote op de disk. Learn Remote sampled als het ware het signaal dat de

afstandsbediening afgeeft. De TSR kan deze samples dan weer versturen. In werkelijkheid wordt natuurlijk niet het signaal van de afstandsbediening gesampled maar het signaal van de joystickpoort, waar MIRC op aangesloten is. MIRC vertaalt het signaal dat hij ontvangt van de afstandsbediening naar enen en nullen en maakt een pen van de joystickpoort hoog of laag.

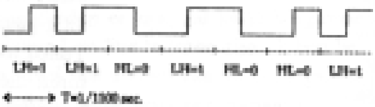
Het leren gaat heel simpel. Op het scherm staat een afbeelding van de afstandsbediening. Je wijst met de cursortoetsen een toets aan en je drukt op ↵. Vervolgens druk je op dezelfde toets van de echte afstandsbediening. Het signaal wat de echte afstandsbediening nu afgeeft wordt door het programma opgenomen (gesampled). Als het beeld na het indrukken van de toets even groen kleurt dan is het opnemen geslaagd. Op deze wijze leer je het programma alle toetsen van de afstandsbediening. Het is ook mogelijk om meerdere afstandsbedieningen te leren. Op de afstandsbediening die op het scherm staat, zit een knopje waarmee je het apparaat kan kiezen dat je wilt aansturen, bijvoorbeeld de tv, de video, de cd, enzovoort. Je stelt het programma in op het juiste apparaat en je kan het de functies laten leren van de bijbehorende afstandsbediening.

Programmeren

De routines voor het aansturen en uitlezen van MIRC zijn gemaakt in assembler. De sources staan gelukkig ook op de diskette. De routines zijn uitgebreid met de mogelijkheid om ze vanuit MSX-BASIC te gebruiken. Zowel de basic- als de assemblerprogrammeur kan dus aan de slag. Het gebruik van de routines is op zich vrij eenvoudig. Er wordt eerst een machinetaalroutine geladen, en er wordt een DEFUSR gezet. Met A=USR(X) roep je vervolgens de routine aan om data te verzenden of te ontvangen.

RC5 code

De RC5 code maakt gebruik van gemoduleerd IR-licht. Het is gebaseerd op een oscillator van 36 kHz. Deze oscillator wordt door een bitstroompje aan- en uitgezet. Deze bitstroom heeft een snelheid van ongeveer 1100 bits per seconde. Elk bit wordt afgebeeld op twee toestandsovergangen: oscillator aan en oscillator uit. Bij een één bit is eerst de oscillator uit en daarna aan. Bij een nul bit is dit precies andersom. De bitstroom voor 1101001 ziet er bijvoorbeeld zo uit:



Een RC5 boodschap bestaat uit 14 bits:
- 2 startbits, die altijd één zijn.
- 1 swapbit, dat omslaat als een toets wordt losgelaten
- 5 adresbits, die het apparaat aangeven (tv, video, etcetera)
- 6 commandobits, die het commando aangeven (play, stop, etcetera)

Andere fabrikanten gebruiken soms een afwijkend formaat voor hun boodschappen of de modulatiefrequentie is net even anders. JVC bijvoorbeeld, hanteert een 16 bits code en een modulatiefrequentie van ongeveer 35,5 kHz. Ook worden de nullen en enen anders gecodeerd. De ontvanger is gelukkig flexibel genoeg om veel van deze afwijkingen op te vangen. Op de diskette

staat een groot aantal tekstbestanden met informatie van verschillende fabrikanten over de protocollen en de codes die zij hanteren.

Praktijk

Uiteraard heb ik MIRC uitgeprobeerd op de apparatuur hier in huis. Ik heb op mijn kamer de beschikking over een SABA tv met afstandsbediening. Helaas gebruikt SABA een te veel afwijkende standaard, want MIRC 'ziet' de codes van de afstandsbediening niet eens. Als MIRC een code ontvangt, dan zie je even een LEDje oplichten, maar zelfs dat doet hij niet. Maar, niet getreurd, op de JVC stereoinstallatie werkte het geheel uitstekend. Ik kon zonder moeite de afstandsbedieningen voor radio, versterker en cd leren met Learn Remote. Het is best grappig om, terwijl je bijvoorbeeld een tekst zit te typen in TED, met de TSR even de cd-speler een nummer verder te zetten en het volume van de versterker wat op te schroeven.

Toepassingen

De toepassingen van infrarood licht zijn legio. Infrarood licht wordt tegenwoordig niet alleen voor afstandsbedieningen gebruikt, maar ook andere apparaten zoals rekenmachines, computers en printers gebruiken het om te communiceren. Er bestaan zelfs computernetwerken die volledig via infrarood licht werken.

De toepassingsmogelijkheden worden eigenlijk bepaald door de vindingrijkheid van de programmeur. Een voor de hand liggende toepassing is natuurlijk het gebruik van de MSX als stereotoren, welke met een afstandsbediening kan worden bediend. Natuurlijk liefst wel één die alle soorten muziekbestanden kan afspelen, en niet alleen Moonblaster muziek. Presentaties verlopen prettiger wanneer u niet bij MSX hoeft te blijven om telkens een toets in te drukken, maar vrij kunt rondlopen. En wat te denken van het programmeren van de videorecorder via de MSX? Of een geavanceerd inbraakpreventiesysteem, dat automatisch op bepaalde tijden de tv aanzet en gaat zappen? Met behulp van wat extra hardware kan ook andere apparatuur met de MSX bestuurd worden. Ik kan zo nog wel tien pagina's vullen met ideeën, maar het is natuurlijk leuker om zelf iets te verzinnen.

Conclusie

MIRC is een ontzettend leuke uitbreiding voor de MSX. Het kunnen aansturen van audio- en videoapparatuur vanuit een TSR is heel leuk, maar nog leuker is het om zelf toepassingen ervoor te maken. Zowel in basic als in assembler kan de programmeur aan de slag. MIRC is een hobbyproject zoals je dat eigenlijk alleen op de MSX tegenkomt. Het is geen kant en klaar produkt met beperkte mogelijkheden. Je moet zelf aan de slag maar daar hoef je geen superprogrammeur voor te zijn. Dit kleine apparaatje levert u gegarandeerd vele uren knutselplezier.

Bestelinformatie:
Maak *f* 49,= over op bankrekening 34 59 13 558 of op girorekening 6928838 ten name van A. Huitsing onder vermelding van MIRC. Op de beurs in Zandvoort zal een speciale beursprijs gelden van *f* 37,50.

Op de valreep

In deze rubriek, die u nog net voor de beurs Zandvoort kunt lezen staat allerlei nieuws voor de beurs en ook wat algemeen nieuws.

Defender #1

Rieks W. Torringa brengt in Zandvoort Defender #1 uit, de eerste editie van een halfjaarlijks diskmagazine, de Zandvoort editie.

Fony Again!

Als alles goed gaat dan is Eggbert Deluxe af. Nu denkt u natuurlijk: "Alweer eggbert? Kunnen ze bij Fony niet eens wat anders verzinnen?". Maar wacht maar af, het is echt anders! De primeur is natuurlijk dat het voor de GFX9000 is.

DreamScape presents

Dreamscape zal te Zandvoort de (waarschijnlijk) eerste muziekdisk voor OPL4 uitbrengen! Een disk boordevol met minstens 25 wavetable muziekstukken van de bovenste plank, namelijk covers van de beste Impact songs. DreamScape is immers opgericht door ex-Impact leden). Voor het luttele bedrag van f 10,- krijgt u gegarandeerde kwaliteit. Als je het niet gelooft, pak dan gewoon een Impact musix disk en stel je voor hoe dat op je OPL4 zou gaan klinken... De naam van de disk is: DIC Dreamscape's Impact Collection

Near Dark

De makers van JarreTenk komen in Zandvoort met de muziekdisk 'Near Dark' op de proppen. Er staan 25 tot 30 stereonummers op. Dit is overigens geen MCFN product. De makers hebben zich losgeschud van het geheel. Een nieuwe naam is nog niet bedacht.

MSX Nieuwjaars Beurs

Op 20 Januari volgend jaar zal de eerste *"MSX Nieuwjaars Beurs"* worden gehouden. De organisatoren zijn al twee weken bezig met de voorbereidingen en willen van deze beurs iets specials maken. Veel valt er nog niet te zeggen over de beurs , dat zul je allemaal wel lezen in de volgende MCCM. Het wordt gehouden in Harderwijk, mooi centraal, en het beursgebouw heet "De Kiekmure".

MSX Fan

In Japan is het enige nog overgebleven MSX blad, de MSX Fan, gestopt. Het laatste nummer verscheen in Augustus. In het eerste artikel, '*The messages of farewell*', zeggen een aantal bekende producten van MSX software de MSX (Fan) vaarwel, waaronder T&E Soft, Micro Cabin en Konami. Ook wordt de uitslag van de CG contest gegeven. Zeven bladzijden zijn gevuld met de mooiste MSX plaatjes. Alle respect voor de Nederlandse tekenaars, maar de plaatjes in de CG Contest zijn echt tien keer zo goed als die in de Art gallery! Verder wordt er veel aandacht besteed aan de software op de twee bijgeleverde disks. Tot slot staat op de laatste pagina een advertentie waarin een MSX IDE-interface voor HD en CD-ROM wordt aangeboden voor maar 4800 yen, dat is zo'n ƒ80,=!

Pumpkin Adventure III

Pumpkin Adventure III is uit! UMAX, de maker van deze nieuwe telg in de PA reeks, heeft een promo versie uitgebracht zodat u het spel alvast kunt bekijken voordat u het koopt. Verkrijgbaar op de beurs in Zandvoort. Abonnee's van het SGA krijgen het spel met een fikse korting thuisgestuurd.

Totally Chaos Interactive

In Limburg word volop gewerkt aan een nieuw diskmagazine. Volgens de makers wordt dit het diskmagazine van de toekomst en wel door interactivitei. De naam van het magazine is: TOTALLY CHAOS INTERACTIVE en zal worden gemaakt door Totally Chaos. Kijk eens naar dit produkt op de beurs in Zandvoort. Het produkt zal niet alleen uit een magazine bestaan, maar zal bij elke editie een 2e disk hebben waarop volop eigen software zal staan en ook nog eens een behoorlijke dosis aan PD Software. De kosten zijn laag de prijs van de twee disks is ƒ8,-

MSX-User stopt niet

Er heeft een redactiewijziging plaats gevonden. MSX-User stopt dus niet, maar wordt voortgezet door Martin en Janny (van Pyramide BBS). Henk Amsing en Niels Hamelink stoppen met msx-user omdat ze te weinig tijd en te veel andere verplichtingen hebben op dit moment. Nummer 5 wordt geheel door hen verzorgd.

ReMouse

Naast MIRC (zie elders in dit blad) brengt MCCA nog een nieuw stukje hardware uit: ReMouse. Met dit apparaatje kan je een pc-muis gebruiken op je MSX. PC-muizen zijn vaak heel goedkoop. Bovendien zijn ze verkrijgbaar in vele soorten, maten en designs. Ook is het met ReMouse mogelijk, door de ingebouwde infraroodontvanger, om je afstandsbediening als joystick te gebruiken! De IR ontvanger is compatible met die in MIRC zit.

Japanse CD's

Bas Vijfwinkel heeft uit Japan een hele lading muziek Cd's meegenomen. De muziekstijlen lopen zeer uiteen, dus voor ieder wat wils.

Bas heeft uit Japan een groot aantal CD's meegenomen, waarvan ik er een zestal van zal bespreken. Alle besproken CD's hebben te maken met de muziek uit bekende computerspellen.

Sorcerian volume 2

De muziek van deze dubbel-CD is afkomstig uit het MSX2 spel Sorcerian. Waarschijnlijk zult u dit spel nooit gespeeld hebben (ik ook niet), omdat het vanwege het vele Japans vrijwel onspeelbaar is. De originele spelmuziek ken ik niet, maar de muziek op de CD klinkt heel goed. De meeste muziek is met synthesizers ingespeeld, maar bij veel nummers komen er ook electrische gitaren bij. Ik ben geen liefhebber van gitaarmuziek, maar volgens mij is het gitaarspel op de CD van hoog niveau. De CD bevat allerlei stijlen muziek: hardrock-achtig, veel jazz, new age. Bij sommige nummers wordt zelfs gezongen. Het is een heel gevarieerde CD die niet gauw gaat vervelen.

Sorcerian volume 3

Deze dubbel-CD is mijn favoriet uit de hier besproken CD's. Er staat veel synthesizermuziek op. Ook hier zijn de nummers vrij afwisselend. Een aantal nummers staan er in een paar versies op. Voor de beide sorcerian CD's geldt dat de muziek heel goed is opgenomen. Hij klinkt ook heel ruimtelijk. Wat mij betreft een aanrader!

Falcom Vocal Collection 1

Dit is ook een dubbel-CD. De muziek is gebaseerd op Sorcerian, Wanderers from Ys en Ys II. Zoals de titel al aangeeft wordt bij alle nummers gezongen. In het boekje van de CD staan alle songteksten zodat u kunt

meezingen! Sommige teksten zijn in het engels, de meeste in het Japans. Alle nummers worden echter in het Japans gezongen. De CD zou ik in het genre rustige popmuziek indelen, zodat het ook voor gewone hollanders een leuke CD is.

Falcom Vocal Collection 2

Voor deze dubbel-CD geldt hetzelfde als voor deel 1. Deze CD hoort eigenlijk bij de vorige. De nummers zijn op dezelfde spellen gebaseerd en de nummers zijn van hetzelfde soort. Waardeert u de eerste dan vindt u deze CD ook leuk.

Symphonic Suite Dragonquest IV

Van een heel andere soort is deze dubbel-CD. Op de eerste CD staan klassieke uitvoering van de muziek uit het spel Dragonquest. De muziek werd uitgevoerd door het NHK Symphony Orchestra onder leiding van Koichi Sugiyama en zou niet misstaan in Vara's middagmatinee. De tweede CD is gevuld met de originele muziek uit het spel. Ik weet niet zker of Dragonquest een MSX spel is, maar de PSG muziek klinkt alsof hij van de MSX komt. De stereo-effecten doen iets anders vermoeden, maar de geluidskwaliteit is hetzelfde.

Konami Ending Collection

Een dubbel-CD vol met muziek van Konami, dat moet wel leuk zijn! De muziek is opgenomen van speelhal machines, de famicom (NES), de super famicom (SNES) en de MSX. De muziek komt uit de einddemo's van de maar liefst beste vijftig konami spellen. In het boekje staat bij ieder spel een plaatje en waarschijnlijk een beschrijving. De kwaliteit van de muziek is heel afwisselend. Dan hoor je PSG, dan SCC, dan weer PCM of iets wat daarop lijkt. De opnames zijn heel goed, de SCC bijvoorbeeld kraakt normaal gesproken een (nogal een) beetje, dat is hier echter totaal niet het geval.

De van de MSX afkomstige nummers zijn van The Snatcher, Nemesis 2, Space Manbow, Parodius, Salamander, SD Snatcher (schitterend!), Nemesis 3, Shalom, Solid Snake, F1-Spirit 3D special en Kingsvalley 2. Vele MSX spellen zijn echter ook op andere systemen verschenen. Er staan bijvoorbeeld een aantal nummers uit Parodius op. Het is heel leuk om weer eens al die Konami klassiekers te horen en daarbij ook nog eens een hoop nieuwe nummers! Ik zou bijna willen zeggen dat de geschiedenis van MSX op deze CD staat. Dit collectors-item mag in geen enkele MSX verzameling ontbreken!

Arjan Steenbergen

Bestellen:
Bas Vijfwinkel is te bereiken op tel. 078-148303. De CD's kosten *f*40,= per stuk.

The story of... Burai, deel 1

Door Dennis Lardenoye

Burai 2 is uit, en omdat er hele volksstammen MSX'ers zijn die het eerste deel nooit hebben gespeeld (jammer, want het is echt een fantastisch spel, zeker als je een beetje vordert) zal ik het verhaal geven achter dit spel.

De wereld van kyplos

werd van oudsher bestuurd door de machtige goden, die in hun Godenwereld verbleven en alles overzagen. (doet dit begin je niet een klein beetje aan Xak denken?). Er waren 16 Goden, en hun krachten hielden elkaar perfect in balans. Toch waren deze Goden vaak verre van vredelievend. Er werden vaak geschillen uitgevochten tussen deze goddelijke wezens onderling. Daarvoor gebruikte men meestal de Wereld der Sterfelijken, Kyplos. De meest indrukwekkende machtsstrijd van allemaal was de legendarische strijd tussen Licht en Duisternis, die gevoerd werd door de God van het Licht, Risk, en de God der Duisternis, Darl. Licht en Duisternis botsten in Kyplos, en de sterfelijke mensen op deze wereld werden meegesleurd in deze strijd, met afschuwelijke gevolgen. Tenslotte triomfeerde het Licht. Risk overwon, en verzegelde Darls macht, zodat hij totaal hulpeloos werd. Darl werd opgesloten, voorgoed...

Maar nu de Macht van de Duisternis niet langer werkzaam was, was het evenwicht in de Godenwereld verbroken. Er was nu een positieve macht te veel. Dit voorzag de wijze Saky", God der IJsdraken. Om verdere conflicten te voorkomen, trok hij uit vrije wil uit de Godenwereld weg, vestigde zich op Kyplos. Risk keerde terug naar de Godenwereld en zijn macht zorgde ervoor dat er eeuwige vrede heerste in Kyplos, de Vrede van het Licht. Eeuwigdurend? Helaas niet... 4000 jaar duurde deze vrede van het Licht. Vierduizend jaar kende Kyplos geen oorlogen. Maar vier millennia later stond er een figuur op die alles veranderde.

Het was de snode Bidor, en zijn 7 dienaren, de Meesters der Beesten. Hij verbrak de macht die Darl gevangen hield en liet deze demon-god weer herleven. Met zijn macht bracht Bidor een leger op de been, dat het koninklijke leger moeiteloos versloeg. Darl was weer vrij... Dit had consequenties voor de Goden, want het evenwicht was nu opnieuw verstoord. De Goden namen een beslissing: Er zou een nieuwe strijd tussen Licht en Duisternis worden uitgevochten op Kyplos. De winnaar van deze keer zou mogen terugkeren naar de Godenwereld, de verliezer werd voor eeuwig verbannen.

Wordt vervolgd.

Diskettes

per 10 stuks

slechts 5 gulden

(zonder doosje en labels)

verkrijgbaar bij de bar

Handscanner-interface

Nu ook bij MCD te koop voor

ƒ 115,=

(alleen leden, niet-leden betalen ƒ 125,=)

Uiteraard inclusief software maar exclusief handscanner.

Zie MCD Magazine 20 en MCCM 73